

أجب عن الأسئلة التالية

السؤال الأول : اكمل العبارات التالية بكلمات مناسبة :-

1. من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك للكمبيوتر

أ- .....  
ب- .....

2. هو وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي في محادثة على الإنترنت.

3. يستخدم ..... لتشغيل المقاطع الريمجية التي تبدأ بلينة العلم الأخضر الموجودة في مجموعة لبنات التحكم .

4. هي الصورة التي تغطي لمنصة وتكون خلف الكائنات .

السؤال الثاني : ضع علامة ( ✓ ) امام العبارة الصحيحة وعلامة ( X ) امام العبارة الخاطئة :-

1- لإنشاء مقطع برمجي باستخدام أسكراش يتم تجميع مقاطع رسومية تشبه تجميع المقطع Puzzles. ( )

2- يستخدم الأمر next costume لعرض المظهر التالي . ( )

3- لإضافة تعليق إلى مقطع برمجي من القائمة المختصرة نختار Help. ( )




4- التعدي الإلكتروني هو أي خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة او الرسائل الفورية . ( )

5- منطقة الكائنات هي المكان الذي يتم فيه عرض نتيجة العمل . ( )

السؤال الثالث :- أ) اكتب المفهوم العلمي الدال على هذا المصطلح

1- الصلح السعيد Happy Slapping .  
2- مجموعة الحركة Motion في برنامج أسكراش .

ب) اذكر وظيفة كل رمز من الرموز التالية

الوظيفة	الرمز
	
	
	

السؤال الرابع :- أ) رتب خطوات اضافة خلفية للمنصة من مكتبة الخلفيات لتناسب مشروعك

1- ( ) تظهر نافذة مكتبة الخلفيات Backdrop Library يوجد بها العديد من الصور



2- ( ) تضغط على الرمز

3- ( ) اضغط على OK

4- ( ) اختر احد الصور المناسبة للمشروع .

ب) عرف برنامج الإسكراش ؟

\*\*\*انتهت الأسئلة\*\*\*

المادة :كمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات  
الصف : الأول الإعدادي ( صباحي )  
الزمن : ساعة واحدة  
الدرجة : الاجمالية ( 40 ) درجة

امتحان الفصل الدراسي الثاني لعام  
2017/2016  
نموذج الإجابة

محافظة الشرقية  
مديرية التربية والتعليم بالشرقية  
إدارة دبريد نجم التعليمية  
توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

نموذج الإجابة  
كل سؤال ( 10 درجات ) عشر درجات وكل جزئية في السؤال درجتان

السؤال الأول : أكمل العبارات التالية بكلمات مناسبة :-

يراعى الإجابات الأخرى

ب- ترك مسافة مناسبة بينك وبين الجهاز

1- الإضاءة المناسبة

2- الإزدراء

3- العلم الأخضر

4- خلفية المنصة

السؤال الثاني : ضع علامة ( √ ) امام العبارة الصحيحة وعلامة ( X ) امام العبارة الخاطئة :-

1- لإنشاء مقطع برمجي باستخدام أسكراتش يتم تجميع مقاطع رسومية تشبه تجميع المقطع (Puzzles). (√)

2- يستخدم الأمر next costume لعرض المظهر التالي. (√)

3- لإضافة تعليق إلى مقطع برمجي من القائمة المختصرة نختار Help. (X)

4- النعدي الإلكتروني هو أى خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة أو الرسائل الفورية. (√)




5- منطقة الكائنات هي المكان الذي يتم فيه عرض نتيجة العمل. (X)

السؤال الثالث :- (أ) اكتب المفهوم العلمي الدال على هذا المصطلح

1- اعملية مهاجمة احدى الضحايا على غفلة منه

2- تحتوي على أوامر تستخدم في حركة الكائنات أو دوراتها

ب) اذكر وظيفة كل رمز من الرموز التالية

الوظيفة	الرمز
عمل نسخة أخرى من الكائن - أو مضاعفة الكائن	
حذف الكائن - أو مسح الكائن	
وضع القلم (حركة الكائن ترسم خط)	

السؤال الرابع :- (أ) رتب خطوات اضافة خلفية للمنصة من مكتبة الخلفيات لتناسب مشروعك

1. (2) تظهر نافذة مكتبة الخلفيات Backdrop Library يوجد بها العديد من الصور



2. (1) نضغط على الرمز

3. (4) اضغط على OK

4. (3) اختر احد الصور المناسبة للمشروع.

ب) برنامج الإسكراش

هو لغة رسومية تتم بصورة مرئية وخطوات منطقية لعمل برنامج بخطوات مرئية تستخدم فيها التخيل والإبداع والمشاركة

\*\*\*انتهت الأسئلة\*\*\*

الصف :- الأول الإعدادي الزمن :- ساعة واحدة المادة :- كمبيوتر	امتحان الصف الأول الإعدادي الفصل الدراسي الثاني - مايو ٢٠١٧ (صاحبي)	مديرية التربية والتعليم بالدقهلية إدارة غرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
--	---	---

## السؤال الأول :-

### إختيار الإجابة الصحيحة من بين القوسين

- ١- في برنامج Scratch لفتح ملف سبق حفظه للتعديل فيه نختار Open من قائمة ( File – Edit – About – Tips )
- ٢- ( شريط القوائم – شريط الأدوات – منطقة البرمجة – كل ما سبق ) من أهم مكونات الشاشة الرئيسة لبرنامج Scratch.
- ٣- للتعامل مع أوامر المقطع البرمجي نضغط على تبويب ( Sounds – Backdrops – Costumes – Scripts )
- ٤- لمضاعفة عدد الكائن نختار من القائمة المنسدلة للكائن ( info – hide – delete – duplicate ) .
- ٥- مجموعة ( Control – Motion – Events – Looks ) تحتوي على أوامر تستخدم في التكرار لأمر أو أكثر.

## السؤال الثاني :- أولاً :- ضع (✓) أمام العبارة الصحيحة ، (×) أمام العبارة الخاطئة

- ١- يمكن تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Linux.
- ٢- أثناء الجلوس أمام الكمبيوتر يجب وضع ساعة الهاتف بين الكتف والرأس.
- ٣- يمكن إضافة كائن جديد بأخذ صورة للكائن باستخدام كاميرا الويب داخل برنامج Scratch.
- ٤- برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية بشكل كامل.
- ٥- يمكن تشغيل برنامج Scratch بدون الإتصال بالإنترنت.
- ٦- الأمر say يلتمى للمجموعة Control.

### ثانياً :- اكتب المصطلح العلمي

- ١- الأشكال المختلفة للنفس الكائن.
- ٢- أمر اخفاء الكائن من المنصة.
- ٣- هي الصورة التي تغطي المنصة Stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع الشكل الجمالي.
- ٤- تظاهر شخص محال بأنه يتبع هيئة استعلامات للحصول على بيانات شخصية أو مالية من آخرين عبر الإنترنت.

## السؤال الثالث :-

### اعد كتابة العبارات التالية بعد تصحيح ما تحته خط

- ١- يستخدم أمر **Forever** لعمل تكرار محدد بعدد من المرات.
- ٢- عند الضغط على اختيار flip left right بشريط أدوات التعديل تنعكس صورة الخلفية رأسياً.
- ٣- منطقة البرمجة يوجد بها الكائنات المستخدمة للمشروع.
- ٤- عند تنشيط خلفية المنصة يظهر التبويب Costumes.
- ٥- أمر انزال القلم Pen up

## السؤال الرابع :-

### اكتب عن الأسئلة التالية مستعينا بالمقطع البرمجي الذي أمامك



- ١- ماناتج تنفيذ المقطع البرمجي المقابل .....
- ٢- أمر مسح أى خطوط أو رسومات على المنصة Stage .....
- ٣- أمر تخصيص حجم لخط الرسم .....
- ٤- لرسم الضلع الثاني للشكل تم تغيير اتجاه الكائن ودورانه بمقدار (.....درجة)
- ٥- يتم تنفيذ المقطع البرمجي المقابل بالضغط على مفتاح .....



الصف :- الأول الإعدادي الزمن :- ساعة واحدة العادة :- كمبيوتر	امتحان الصف الأول الإعدادي الفصل الدراسي الثاني - مايو ٢٠١٨ (صاحي)	مديرية التربية والتعليم بالدقولة إدارة عرب المنصورة التعليمية نوحية الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
--	--	--

### السؤال الأول :- اختيار الإجابة الصحيحة من بين القوسين

- ١- (الارتباط التثبيتي - البروتوكول - الانترنت - الويب ) يعنى تحديد قواعد للاتصال بين أجهزة الكمبيوتر عبر شبكة الإنترنت.
- ٢- يتحرك الكائن على المنصة Stage بمقدار القيمة المكتوبة فى الأمر ( Turn - Move - Point - go to ).
- ٣- (Scripts - Costumes - Sounds - كل ما سبق ) يوجد بشرط التيو يات برنامج Scratch .
- ٤- من أشهر محركات البحث على شبكة الإنترنت ( Google - Youtube - Facebook - Bing ).
- ٥- لمشاركة مستندك مع زملائك يتم الضغط على أيقونة ( Copy - Share - Paste - Cut ).
- ٦- يتم ( مضاعفة - حذف - إخفاء - اظهار ) الكائن بإختيار Duplicate من القائمة المختصرة له.
- ٧- اسم المشروع الذى تم انشاؤه ببرنامج Scratch يأخذ الإمتداد ( txt - php - html - Sb2 ).

### السؤال الثانى :- ضع (✓) أمام العبارة الصحيحة ، (✗) أمام العبارة الخاطئة

- ١- أمر التحكم الشرطى IF...Then يستخدم فى تنفيذ المقطع البرمجى طبقاً لشرط معين.
- ٢- لاستخدام خدمات الحوسبة الخاصة بـ Microsoft Office 365 يجب أن يكون لديك بريد الكترونى.
- ٣- يمكن إضافة كائن جديد بأخذ صورة للكائن باستخدام كاميرا الويب داخل برنامج Scratch .
- ٤- برنامج Scratch مجاني يمكن الحصول عليه من الإنترنت.
- ٥- قيمة التكرار الافتراضية فى الأمر Repeat هي (٥) مرات ويمكن تعديلها.
- ٦- الحدث When Clicked من أوامر مجموعة Look Blocks .
- ٧- لإنشاء ملف مشروع جديد نختار Open من قائمة File .

### السؤال الثالث :- أكمل الجمل التالية

- ١- من خدمات الحوسبة السحابية ..... و .....
- ٢- ..... يعنى نقل أو نسخ الملفات أو البرامج من خلال الإنترنت الى الكمبيوتر الخاص بك
- ٣- منطقة ..... يجمع بها المقاطع البرمجية بينما منطقة ..... يظهر عليها نتيجة المشروع
- ٤- ..... أمر وضع القلم بينما ..... أمر رفع القلم.

### السؤال الرابع :-

#### اولا :- ضع خط تحت الكلمة المجنحة

- ١- شريط الأنوت - الشبكة - الكائن - منطقة المنصة - منطقة البرمجة
- ٢- Repeat - Wait - Forever - Events
- ٣- Wait - Pen - Looks - Motion
- ٤- جهاز كمبيوتر - مقدم خدمة الإنترنت - مستعرض الإنترنت - الصفح السعيد

#### ثانيا :- ما وظيفة الأوامر التالية

- ١- pick random 5 to 10
- ٢- set pen size to 4
- ٣- go to x: 100 y: 50

انتهت الأسئلة

الصف :- الأول الإعدادي الزمن :- ساعة واحدة المادة :- كمبيوتر	امتحان الصف الأول الإعدادي الفصل الدراسي الثاني - مايو ٢٠١٧ (مبائي)	مديرية التربية والتعليم بالدقهلية إدارة غرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
--	---	---

### السؤال الأول :-

#### اختار الإجابة الصحيحة من بين القوسين

- ١- للراجع عن حذف الكائن نختار Undelete من قائمة ( File – About – Tips ) .
- ٢- (منطقة الكائنات – خلفية المنصة – منطقة المنصة – كل ماسبق) من أهم مكونات الشاشة الرئيسة لبرنامج Scratch .
- ٣- للتعامل مع تشغيل وتسجيل الصوت ننشط تبويب ( Scripts – Costumes – Backdrops – Sounds ) .
- ٤- لتكرار المقطع البرمجي نختار من القائمة المنسدلة له ( duplicate – delete – help – add comment ) .
- ٥- مجموعة ( Control – Motion – Events – Looks ) تحتوي على أوامر تستخدم في التحكم في مظهر الكائن .

### السؤال الثاني :- أولاً :- ضع ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة ، ( \* ) أمام العبارة الخاطئة

- ١- يتم تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Windows فقط .
- ٢- أثناء الجلوس أمام الكمبيوتر يجب أن يكون وضع الشاشة في مستوى الأفق .
- ٣- يمكن إضافة كائن جديد برسم الكائن على الرسام داخل برنامج Scratch .
- ٤- يوجد مظاهر متعددة لجميع الكائنات .
- ٥- يشترط تشغيل برنامج Scratch وجهاز الكمبيوتر متصل بالإنترنت .
- ٦- يمكن سحب الكائن باستخدام الماوس في حالة تشغيل المشروع .

#### ثانياً :- اكتب المصطلح العلمي

- ١- المنطقة التي يظهر عليها نتيجة مشروعك .
- ٢- أمر ظهور الكائن للنشط على المنصة .
- ٣- هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين .
- ٤- وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي في محادثة على الإنترنت .

### السؤال الثالث :-

#### اعد كتابة العبارات التالية بعد تصحيح ما تحته خط

- ١- يستخدم أمر **Repeat** لعمل تكرار لانتهائي من المرات .
- ٢- يمكن تغيير اسم الكائن بتغيير قيم (x,y) .
- ٣- منطقة الكائنات يتجمع بها المقاطع البرمجية .
- ٤- عند تنشيط الكائن يظهر التبويب Backdrops .
- ٥- أمر رفع القلم Pen down .

### السؤال الرابع :-

#### أجب عن الأسئلة التالية مستعيناً بالمقطع البرمجي الذي أمامك



- ١- مالتاج تنفيذ المقطع البرمجي المقابل .....
- ٢- أمر مسح أي خطوط أو رسومات على المنصة Stage .....
- ٣- أمر تغيير لون القلم .....
- ٤- لرسم الضلع الثاني للشكل تم تغيير اتجاه الكائن ودورانه بمقدار (.....درجة)
- ٥- يتم رسم ضلع الشكل بتحريك الكائن ..... خطوة

الصف :- الأول الإعدادي الزمن :- ساعة واحدة العادة :- كمبيوتر	امتحان الصف الأول الإعدادي الفصل الدراسي الثاني - مايو ٢٠١٨ (مساوي)	مديرية التربية والتعليم بالقاهرة إدارة عرب المنصورة التعليمية توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
--	---	--

## السؤال الأول :-

### اختار الإجابة الصحيحة من بين القوسين

- ١- (موقع الويب- البروتوكول - الارتباط التشعبي- الإنترنت) عبارة عن صفحة ويب أو أكثر مترابطة مع بعضها تحت اسم معين.
- ٢- يتم تغيير اتجاه الكائن ودورانه على المنصة Stage بالزاوية المكتوبة في الأمر ( Turn – Move – Point – go to ) .
- ٣- لإنشاء مستند جديد بخدمة الحوسبة السحابية Google Docs تضغط على أيقونة ( New - Share - Copy - Cut ) .
- ٤- من محركات البحث على شبكة الإنترنت ( Moe – Youtube – Facebook – Bing ) .
- ٥- ( Scripts – Backdrops – Sounds - كل ما سبق ) يوجد بشرط التتابعات برنامج Scratch .
- ٦- يتم ( مضاعفة – حذف – إظهار ) الكائن باختيار Delete من القائمة المختصرة له.
- ٧- لحفظ مشروعك تختار Save As من قائمة ( Edit – Tips – File – About ) .

## السؤال الثاني :- ضع ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة ، ( ✗ ) أمام العبارة الخاطئة

- ١- لا تستخدم أحداث Sensing بمفردها ولكن من خلال استخدام أوامر تحكم شرطية.
- ٢- لا يمكن إضافة مقطع صوتي داخل المشروع.
- ٣- في برنامج Scratch يتم إضافة خلفية للمنصة من خلال مكتبة الخلفية بالبرنامج.
- ٤- قيمة الانتظار الافتراضية للأمر Wait ثمانية واحدة ولا يمكن تعديلها.
- ٥- البرمجة باستخدام Scratch مصممة خصيصا لتعليم البرمجة بصورة مرئية.
- ٦- لاستخدام خدمات الحوسبة الخاصة بـ Google Drive يجب أن يكون لديك بريد إلكتروني.
- ٧- العمليات الحسابية وعمليات المقارنة توجد بداخل مجموعة Looks.

## السؤال الثالث :-

### أكمل الجمل التالية


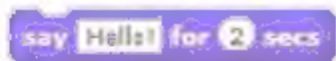

- ١- ..... يعني نقل ملف أو برنامج من جهاز الكمبيوتر الخاص بك إلى أحد أجهزة الكمبيوتر المركزية على الإنترنت.
- ٢- ..... من خدمات الإنترنت .....
- ٣- الأمر ..... يستخدم في تكرار لانهائي من المرات بينما الأمر ..... يستخدم في تكرار عند مرات محددة.
- ٤- منطقة ..... يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع بينما منطقة ..... يوجد بها الكائنات المستخدمة في المشروع.

## السؤال الرابع :-

### أولاً :- ضع خط تحت الكلمة المختلفة

- ١- الإنترنت - شريط القوائم - منطقة الكائنات - خلفية المنصة
- ٢- Motion – show – hide – say
- ٣- البريد الإلكتروني - التخزين السحابي - الهاتف المحمول - الموسيقى السحابية
- ٤- Clear - Events – Sound – Sensing

### ثانياً :- ما وظيفة الأوامر التالية

- ١-  -1
- ٢-  -2
- ٣-  -3

انتهت الأسئلة



إدارة دعا التعليمية  
توجيه الكمبيوتر و تكنولوجيا المعلومات  
المادة حسب آلي  
الصف الأول الإعدادي ( صباي )  
الزمن : ساعة الرقم السري :

\*\*\*\* اجب عن الأسئلة الآتية :

- السؤال الأول : ضع علامة ( / ) أمام العبارة الصحيحة وعلامة ( X ) أمام العبارة الخاطئة :
- 1- عبر برنامج Scratch لغة برمجة وسوية تدم اللغة العربية خط ( )
  - 2- تم حفظ المشروع من قائمة File والامر Save As يأخذ الأعداد DOC ( )
  - 3- قصد والملح السيد أي خروج عن الأوامر في حرف الحاشية أو فرسائل الصورة باستخدام الأوتومات ( )
  - 4- من خدمات الحوسبة السحابية تخزين الملفات والموسيقى السحابية ( )
  - 5- الامر pen down يستخدم لرسم قلم لصور الكائن بدون رسم ( )
  - 6- نسخ الخاتمة المنسقة لأي أمر تحفظ على الخاتمة الامر انقل ( )
  - 7- يمكن تغير اتجاه الكائن باستخدام اسم لوحة المفاتيح ( )
  - 8- الأوتومات Flip up down يمكن صورة الخلفية رأسياً ( )
  - 9- بالضغط على الأمر Add comment يمكن إضافة تعليق ( )

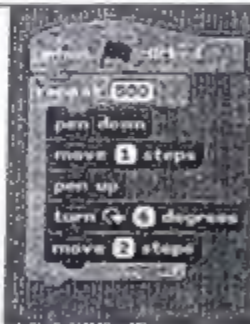
السؤال الثاني : ضع رقم الأجوبة المناسبة من العمود ( أ ) أمام العمود ( ب )

ب	الأجابة	أ	م
stop all sounds		التكرار المحدد ١٠ مرات للمجموعة	١
point in direction 90°		لون القلم مثل لون المربع	٢
go to x: 10 y: 0		تحويل شكل الكائن	٣
next costume		وضع الكائن في المنصة	٤
set pen color to		تغير اتجاه الكائن ٩٠ درجة	٥
pen size 10		إيقاف الأصوات	٦

السؤال الثالث :  
أكمل الجمل الآتية بما يناسبها من الأقواس التالية :  
( Events - Duplicate - forever - Motion - Googl - Upload - Chat )

- 1- مجموعة ..... تستخدم في تحديد الحدث الذي يقع على الكائنات لتنفيذ المشروع
- 2- من القائمة المتصلة للكائن يتم مضاعفة عدد الكائن على المنصة باختيار الامر .....
- 3- لعل تكرار لمجموعة من الأوامر داخل مقطع برمجي تكرار لا نهائي من المرات لمستخدم .....
- 4- لعدم خروج الكائن من المنصة وجعله يرتد عند حافة المنصة بالامر (if on edge, bounce) من مجموعة .....
- 5- من أشهر مقدمي خدمة الحوسبة السحابية .....
- 6- نقل ملف من جهاز الكمبيوتر الخاص بك إلى جهاز مركزي على الانترنت يسمى .....
- 7- برنامج عبر الانترنت يجمع المستخدمين من أنحاء مختلفة للتحدث مع بعضهما هو .....

السؤال الرابع : اكتب خطوات رسم الدائرة للمجموعة البرمجية الآتية :

النتيجة	الوصف	المجموعة البرمجية
	عند بدء الحدث يتم رسم دائرة بالنقاط الآتية:	
١	.....	
٢	.....	
٣	.....	
٤	.....	
٥	.....	
٦	.....	

المسألة	١ = ١٨	٢ = ١٢	٣ = ١٤	٤ = ١٢	المجموع
الدرجة					

الصف الأول الإعدادي ( صباي ) امتحان الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٧ / ٢٠١٨ م  
اسم الطالب : .....  
المادة حسب آلي  
رقم الجلوس : .....  
الرقم السري :



امتحان الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

الصف الدراسي : الأول الإعدادي  
الزمن : ساعة

امتحان الفصل الدراسي الثاني  
للعام الدراسي ٢٠١٦/٢٠١٧ م  
الفترة : المسائية

ادارة طلخا التعليمية  
توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

**السؤال الأول :** - ضع علامة ✓ امام العبارة الصحيحة وعلامة X امام العبارة الخطأ :

١. تتميز البرمجة باستخدام برنامج Scratch بالبساطة وبأنها لغة رسومية. ( )
٢. يستخدم برنامج Scratch ما يسمى ب Blocks (اللبنات أو الأوامر). ( )
٣. لا يمكن إضافة تأثيرات صوتية على المشروعات التي تقوم بتصميمها بنفسك. ( )
٤. برنامج Scratch يمكن التعامل معه من خلال الاتصال بالانترنت فقط. ( )
٥. للتحكم في تغيير مكان الكائن Sprite على المنصة بالضغط عليه والسحب والافلات drag&Drop. ( )
٦. المقطع البرمجي يجب ألا يزيد فيه الأوامر عن ثلاثة. ( )
٧. الاختيار Direction الموجود في نافذة معلومات الكائن يتحكم في اتجاه حركة الكائن. ( )
٨. الأمر Next costume يستخدم في التبديل بين مظاهر الاشكال المختلفة للكائن. ( )

**السؤال الثاني :-** اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :

١. يمكن حذف أي كائن عن طريق ..... من القائمة المنسدلة . (Delete - Duplicate - Save as)
٢. تحتوي ..... على Blocks تستخدم في حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة وتكون أوامرها باللون الأزرق . (Control - Motion - Blokes - Scripts)
٣. الأمر البرمجي ..... يحدد اتجاه حركة الكائن (يمين - يسار - أعلى - أسفل) . ((go to x:0 y:0) - (move 10 steps) - (point in direction90))
٤. أمر من أوامر Event Blocks ويتم تركيبه في بداية المقطع البرمجي . (When Clicked - Motion - Looks - Scripts)
٥. تكرار عدد مرات محددة ويستخدم الأمر ..... . (repeat - forever - control)
٦. لحفظ الملف من قائمة File اختر ..... . (Cut - Copy - Save as)
٧. تحتوي على بلوكات Blocks تستخدم في التحكم في انماط واشكال الكائنات والوانها . (Looks - Motion - Control)

**السؤال الثالث :-**

(أ) : ما المقصود بالمصطلحات التالية :

١. التعدي الإلكتروني عبر الإنترنت Cyber Bullying .
٢. الازدراء Contempt .

(ب) اذكر المصطلح العلمي:

١. هو رسائل الكترونية غير مرغوب بها تأتي بكثرة من بعض الجهات.
٢. يقصد به الأجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به الى مواقع قد تكون منافية للاداب أو غير آمنة.
٣. عملية مهاجمة إحدى الضحايا على غفلة منه ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بالتليفون المحمول أو كاميرا .

(ج) أذكر خمسة على الأقل من مكونات واجهة برنامج Scratch ؟

انتهت الأسئلة

مع تمنيات بالهوفيق والتجاح



## اجب عن الأسئلة الآتية

السؤال الأول : ضع علامة ( ✓ ) امام العبارة الصحيحة وعلامة ( x ) امام العبارة الخاطئة:

- ١- يعمل برنامج Scratch من خلال نظام تشغيل Linux فقط .
- ٢- تحتوي مجموعة Motion على Blocks والتي تستخدم في تحديد الأحداث التي تقع على الكائن.
- ٣- عند الضغط على الاختيار Flip left right تنعكس صورة خلفية المنصة رأسياً.
- ٤- يعتمد برنامج Scratch على وضع الأوامر بعضها فوق بعض بنظام معين لتحقيق الغرض المطلوب.
- ٥- عند تنشيط الكائن يظهر التويب Costumes.
- ٦- من مكتبة الخلفيات Backdrop Library يمكنك اختيار خلفية للمنصة.
- ٧- لعدم خروج الكائن من المنصة وجعله يرتد عند حافة المنصة استخدم الأمر If on edge, bounce .
- ٨- لتغيير حجم الخط يستخدم الأمر Set pen color to .
- ٩- استخدام الأصوات يضيف إلى القصص والألعاب والمشاريع جمالا وتشويقا .
- ١٠- لرسم خط أثناء حركة الكائن استخدم الأمر Pen up .

السؤال الثاني ( ١ ) اختر كلمة مما بين القوسين لتكمل الجمل الآتية:

( جدار الحماية - Open - Hide - Save as - Clear )

- ١- يستخدم الأمر ..... لمسح أي خطوط أو رسومات على المنصة
- ٢- يتم حفظ المشروع في برنامج scratch من خلال الأمر.....
- ٣- لفتح ملف سبق حفظه في برنامج Scratch اختر الأمر..... من قائمة File .
- ٤- يقصد به الأجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع غير آمنة.
- ٥- لإخفاء الكائن النشط من المنصة اختر ..... من القائمة المنسدلة.

( ب ) أكمل مايلي

- ١- ..... هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين .
- ٢- للتراجع عن حذف الكائن اختر..... من قائمة Edit من شريط القوائم الرئيسية للبرنامج .
- ٣- يمكن التبديل بين مظاهر الأشكال المختلفة للكائن باستخدام الأمر ..... من مجموعة Looks .
- ٤- يستخدم برنامج Scratch في ..... .
- ٥- مجموعة ..... تستخدم في تحديد الحدث الذي يقع على الكائنات لبدء تنفيذ المشروع.

السؤال الثالث ( ١ ) اكتب رقم العمود ( أ ) امام مايناسبه في العمود ( ب ):

( ب )	( أ )
forever	١- لإنشاء ملف جديد
New	٢- أمر يستخدم لعمل تكرار لانهائي العدد
Duplicate	٣- أمر يستخدم لعمل تكرار عدد مرات محددة
Wait	٤- لنسخ الكائن (مضاعفة عدد الكائن على المنصة)
Repeat	٥- يتم تحديد قيمة الانتظار من خلال

( ب ) أذكر:

١- ثلاثة من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك الكمبيوتر

٢- اثنان من مكونات الشاشة الرئيسية لبرنامج Scratch

انتهت الأسئلة

Candy

الصف الأول الاثني عشر

مدرسة التربية والتعليم بنى سويف

اختبار الفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠١٦/٢٠١٧ م

الزمن / ساعة واحدة

المادة / حاسب ( نظري )

توجيه الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

السؤال الأول : أكمل مكان النقطتين مستخدماً الكلمات التي بين القوسين :-

{ الحركة Motion - المقطع البرمجي - البرمجة Scripts - الكاديرا - المكتبة - المنصة Stage }

الرمز المرئي

١- اختص على الأوامر التي تستخدم في حركة الكائنات او دورتها وتحديد الاتجاهات على المنصة .....

٢- هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين هو .....

٣- هي الصورة التي تصف للمنصة وتكون خلف الكائنات لتضيف للمشروع شكل جمالي هي .....

٤- من طرق إضافة الكائنات على المنصة .....

٥- عبارة عن مجموعات متعلقة بها الأوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة وتتميز كل مجموعة بأون معين

يختلف عن باقي المجموعات هي .....

الفرقة

السؤال الثاني : ضع علامة ( / ) أمام العبارات الصحيحة وعلامة ( x ) أمام العبارات الخاطئة

١- يتميز برنامج Scratch بتوافق واجهة باللغة العربية لفظ { }

٢- يمكن التعامل مع برنامج Scratch من خلال الاتصال بالإنترنت لفظ { }

٣- مجموعة Looks تحتوي على الأوامر التي تستخدم في التحكم في مظهر الكائن ولونه { }

٤- لفتح ملف سبق إنشاءه نفتح لقطة File ونختار الأمر Open { }

٥- لا يمكن وجود أكثر من كائن Sprites على المنصة { }

٦- الأمر (Forever) يستخدم في التكرار عدد محدد من المرات { }

٥٠

السؤال الثالث : أ- رتب الخطوات التالية لإنشاء المشروع :-

{ تعيين اسم المشروع في شريط File Name }

{ اختيار الأوامر Save }

{ اخرج قائمة File من شريط الموائم }

{ تعيين مكان الصفحة في أحد وسائط التخزين }

صفحة

السؤال الرابع : أ- اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :-

١- تكرر أوامر عدد محدد من المرات يستخدم الأمر { Repeat - Move step - Control }

٢- اسم الملف الذي يتم حفظه في برنامج Scratch بلغة الامتداد { Txt - Php - Sb2 }

٣- أمر يستخدم لسماع كل الخطوات الموجودة على المنصة من أوامر القلم { Forever - Wait- Clear }

٤- عليك الاعتماد عن الشاشة بمسافة لا تقل عن سم واستخدام شاشة ذات مواصفات جيدة { ٧٠ - ٥٠ - ٣٠ - ١٠ }

٥- الخروج عن الألب والاختلاف في غرف المحادثة أو الرسائل الفورية

{ التصيد الاحتيالي - الرسائل المزعجة - التحدي الالكتروني }






الرمز



المواد الأولى: فهم علامة ✓، اسم الميزة المصنوعة وعلامة ✗، اسم الميزة المصنوعة

1. يستخدم برنامج Scratch في معنى بـ Blocks، البنية أو الأوامر التي توضع فوق بعضها البعض
2. موصوفة Motion تصورات على فramer تستخدم في حركة الكائنات أو دورتها أو تعقيد انعطافها على الشاشة
3. منطقة الشاشة Stage يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع
4. يمكن مساعدة عدد الكائن عن طريق Duplicate من الكائنات المضافة
5. القيمة الانتظار في الأمر wait (1) هي وحدة ثانية ويمكن تعديلها
6. لا يمكن إضافة مقطع صوتي داخل البرنامج
7. من عوامل الأمان للتعامل على السطح أثناء تشغيل الكمبيوتر نمرات الرقابة بشكل عشوائي كل ٣٣ ثانية
8. الأوامر هو وضع تعليم جديد والتعليق في ملاحظة على الأوامر
9. الأمر Clean يستخدم في مسح المصنوعة والتعود للواجهة على السطح
10. لا يمكن وضع صورة في مكان كائنات المصنوعة

المواد الثاني: الكتب وظهوره كل رقم من الرقم النكاح حسب الترميز

١	٢	٣	٤	٥	٦
					الرمز
					الملاحظة

السؤال الثالث: اختر الإجابة الصحيحة من بين الخيارات

1. أمر برمجي بعد نقطة تمثل الكائن في المحاور الأفقية والعمودية ويمكن توجيه قيمتها  
(point in direction 90) - (move 10 steps) - (go to x:0 y:0)
2. اسم الملف الذي يتم انشاؤه في برنامج Scratch باسم الإصدار  
(Tx) - PHP - 3b2
3. أمر برمجي يجعل الكائن يتحرك عدد محدد من الخطوات ويمكن توجيه قيمة الخطوات  
(point in direction 90) (move 10 steps) (go to x:0 y:0)  
(repeat - forever control).
4. التكرار فإنه لا يمكن من التكرار يستخدم الأمر  
(repeat - forever control) - (move 10 steps) - (go to x:0 y:0)
5. هو تخطيط نفس الشكل بأنه يجمع قيمة  
استعلامات للحصول على بيانات شخصية أو مالية من الخوادم عبر الإنترنت

السؤال الرابع: اكتب المصطلح المطبق

1. تكسيكس: كون نظام ومدم معديده داخل الموقع
2. في مجال التكنولوجيا حج مرقوب بها تأتي بكثرة من بعض الجهات التي تمنح من مشجعيها وإله تشوي على شيء
3. هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمقتضى البرنامج لترتيب شيء
4. اختيار في التجهيز Backdrops هو تكمي صورة الخلفية رأسها
5. التفسير الذي يتم التعامل منه وإضافة تأثيرات عليه

**ملحوظة : الاجابة في نفس الورقة**

**السؤال الاول** أكتب كلمة ( صح ) أمام العبارة الصحيحة وكلمة ( خطأ ) أمام العبارة الخاطئة.

- ١- يوجد مظاهر متعددة للكائن في برنامج scratch ( )
- ٢- يمكن وضع صورة من ملف خلفية للمنصة. ( )
- ٣- ترتيب الاوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ في اي برنامج ( )
- ٤- من عيوب برنامج scratch انه لا يدعم اللغة العربية بشكل كامل ( )
- ٥- يمكن عمل تكرار لأمر معين عدد لانها في من المرات باستخدام الامر "forever" ( )
- ٦- يمكن التعامل مع برنامج scratch بطريقة واحدة فقط وهي تحميل البرنامج على جهازك Off line ( )

**السؤال الثاني : أكتب المصطلح العلمي الدال على العبارات الآتية:**

- ١- وضع تطبيق غير مهذب او غير اخلاقي في محادثة على الانترنت
- ٢- هي مجموعة من الاوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين كما يتم تركيب لعبة puzzles
- ٣- تحتوي على الاوامر التي تستخدم في حركة الكائنات او دورانها او تحديد الاتجاهات على المنصة
- ٤- من مكونات واجهة scratch يظهر عليه نتيجة العمل او المشروع
- ٥- تظهر شخص محتال بله يتبع هيئة استعلامات للحصول على بيانات شخصية او مالية من الآخرين عبر الانترنت.

**السؤال الثالث : اختر الاجابة الصحيحة من بين الأقواس:**

- ١- أثناء استخدامك لجهاز الكمبيوتر افضل موقع له ان يكون بالجهة [ اليمنى - اليسرى - المقابلة ] لك
- ٢- تستخدم في التحكم في انماط واشكال الكائنات والوانها [Motion - Events- Looks- Blocks]
- ٣ - لإنشاء ملف جديد من قائمة file اختر [Open- New - Save- Quit]
- ٤- لحذف الكائن من لوحة الكائنات والمنصة باستخدام الامر [Info- duplicate- delete- undelete]
- ٥- [ جدار الحماية - الرسائل المزعجة - الإزعاج ] البرامج التي تمنع السحور غير المصرح به الى مواقع معينة

**السؤال الرابع : اختر من العمود ( أ ) ما يناسبه من العمود ( ب )**

( ب )		
الاجابة	الوظيفة	
	اصفاة كائن من مكتبة الكائنات	أ
	تغيير لعبة واجهة البرنامج	ب
	مسح الكائن	ج
	مصاعدة عند الكائن	د

"انتهت الامثلة"

( أ )		
الرمز		
	١	
	٢	
	٣	
	٤	

الرقم السري

الرقم السري

الصف : الاول الإعدادي

اسم الطالب :

رقم الجلوس :



### السؤال الأول : ضع علامة ( ✓ ) أمام العبارة الصحيحة وعلامة ( x ) أمام العبارة الخاطئة

1. اسم الملف الذي يتم إنشاؤه في برنامج Scratch يأخذ امتداد Sb2
2. لتكبير نمط القصة أثناء التصميم إلى نمط قصة صغير من Shrink Layout
3. يفضل الجلوس أمام الكمبيوتر في مكان مظلم
4. لتعديل بين مظاهر الكائن المختلفة نختار Next Costumes
5. لتعديل منطقة البرمجة Script Area من مكونات الشاشة الرئيسية لبرنامج Scratch

### السؤال الثاني : ( أ ) أكمل العبارات التالية

1. لمساعدة عبد الكائن على التمتع بفكر الأمر .....
2. أرفع القلم وتترك الكائن بدون رسم من خلال الأمر .....
3. هي الصورة التي تغطي النمط Stage وتكون خلف الكائنات لتضيف للصور الشكل الجمالي .....

### ( ب ) ما المقصود بالعبارة التالية :

1. التنمر الإلكتروني عبر الانترنت Cyber Bullying
2. الإزدراء Contempt

### السؤال الثالث : اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

1. تدرج يظهر منه تشبه الكائن لتتفاعل مع مظاهر الكائنات وتعديل فيها { Sound - Backdrop - Costumes }
2. لمع أي خطوط ورموز على النمط Stage { Show - Clear - Pen down }
3. مجموعة برمجية تستخدم في التحكم في انحاء وشكل الكائنات والوقت { Looks - Events - Control }

### ( ج ) قارن بين كلا من

الأمر Repeat & الأمر Forever

### السؤال الرابع : اكتب المصطلح المفقود

1. هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين
2. مجموعة برمجية تستخدم في حركة الكائنات أو دورانها أو تغيير الاتجاهات على النمط
3. تدرج يستخدم في التعامل مع أوضاع القطع البرمجي ومنطقة البرمجة

### ( د ) فكر الطريق الأربعة المتبقية لإضافة خلفية لـ Stage Backdrop

التهنئة الأستاذة

مع خالص التحيات بالتميز والتفوق لجميع الطلاب

## السؤال الأول : - اكتب التصحيح العلمي لما يأتي

- ١) هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين
- ٢) عملية مهاجمة إحدى الشخصيات على شقته منه ويقوم شريك المهاجم بتصويرها بظلال أو كاميرا رقمية ثم يتم نشرها عبر التلفزيون أو الانترنت
- ٣) أمر يستخدم لتكرار تنفيذ أمر معين لمدة محدد من المرات
- ٤) هي الصورة التي تغطي المنطقة Stage وتكون خلف الكائنات لتضيف لمشروع الشكل الجمالي
- ٥) مجموعة من الأوامر الهامة في عمل المشاريع التطبيقية فهي تجعل للكائن برسم خطوط وتؤديها أثناء حركته، ويمكن استخدامها في رسم أشكال هندسية مختلفة بسهولة

## السؤال الثاني : - اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

- ١- مكان الكائن ( النقطة ) الافتراضي على المنصة هو  
( 0,0 - 220,0 - 360,180 - 480,180 )
- ٢- مجموعة تملأ على Blocks تستخدم في التحكم في انماط وإشكال الكائنات وألوانها ( الحركة Motion - الأحداث Events - المظهر Looks - الصوت Sounds )
- ٣- يمكن إضافة كائن جديد من خلال  
( مكتبة الكائنات - ملف معين على وسط تخزين - كاميرا الويب - جميع ما سبق )
- ٤- يتم حفظ مشروع اسكراتش بامتداد Sb2 من خلال قائمة File واختيار الأمر  
( Open - Delete - Save as - Quit )
- ٥- لتعديل حجم الكائن نضغط على الزر  
(  -  -  -  )

## السؤال الثالث : - ضع علامة ( + ) لعدم الصبغة الصحيحة وعلامة ( - ) لعدم الصبغة الخاطئة في ما يلي -

- ١- يساعد برنامج Scratch على التفكير بطريقة منطقية ومرتبطة دون الاعتماد على الحفظ في ترتيب الأوامر والخطوات
- ٢- ترتيب الأوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ في أي برنامج
- ٣- برنامج Scratch لا يدعم الآلة الحاسبة
- ٤- الإزدراء هو وضع تنقذ غير مذهب أو غير أكلافي في محادثة على الانترنت
- ٥- يستخدم الأمر Delete من القائمة المضمنة في حذف الملف المرجعي

## السؤال الرابع : - اذكر وظيفة كل أمر من الأوامر الآتية :-

٣	٢	١	٤
 New costume	 New to stage	 New sound	الأمر
.....	.....	.....	الوظيفة

ب- اذكر اثنين من عوامل الأمان لتحقيقك على صفحات أثناء استخدامات للكمبيوتر.



المادة : حاسب آلي .  
الصف : الأول الاعدادي  
الزمن : ساعة واحدة .

محافظة أسوان

إدارة أسوان التعليمية

مدرسة عزيز إبراهيم الإعدادية بنين

إمتحان الفصل الدراسي الثاني لعام ٢٠١٦ / ٢٠١٧ م (دور أول)

الرقم السري

ملحوظة : الإجابة بنفس ورقة الأسئلة .

السؤال الأول : ضع علامة ( / ) أمام العبارات الصحيحة وعلامة ( X ) أمام العبارات الخاطئة :

- ١ - تظهر القطعة في برنامج سكراتش في الموضع (10,10) . ( )
  - ٢ - لتكرار المقطع البرمجي من القائمة المختصرة نختار Delete. ( )
  - ٣ - يساعد برنامج اسكرتش في عمل ألعاب وقصص ورسوم متحركة . ( )
  - ٤ - لا يمكن تحريك الكائن الافتراضي الظاهر على المنصة. ( )
  - ٥ - الازدراء هو وضع تطبيق غير مهذب أو غير أخلاقي في محادثة على الإنترنت ( )
- السؤال الثاني : اكتب رقم الشكل المناسب الدال على العبارات التالية :



٥

٤

٣

٢

١

- ١- يمثل الشكل رقم ( ) أمر إنتظار ١ ثانية .
- ٢- يمثل الشكل رقم ( ) الجلوس الصحيح أمام الكمبيوتر .
- ٣- يمثل الشكل رقم ( ) الكائن Sprite .
- ٤- يمثل الشكل رقم ( ) لتغيير لغة واجهة برنامج Scratch .
- ٥- يمثل الشكل رقم ( ) رمز إيقاف البرنامج .

السؤال الثالث : - رتب خطوات حفظ المشروع على برنامج Scratch:

- أ- كتابة اسم الملف ( )
- ب- اختيار أمر Save As ( )
- ج- تحديد مكان حفظ الملف ( )
- د- فتح قائمة File ( )
- هـ- الذهاب لشريط القوائم ( )

السؤال الرابع : اكتب المصطلح العلمي المناسب الدال على العبارات التالية:

- ١- رسائل إلكترونية غير مرغوب بها، تأتي بكثرة من بعض الجهات ( )
- ٢- عبارة عن مجموعات مختلفة به Blocks والتي تستخدم في المقاطع البرمجية ( )
- ٣- أي خروج عن الألب والأخلاق في غرف المحادثة أو الرسائل الفورية أو الرسائل القصيرة ( )
- ٤- هو مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين ( )
- ٥- برنامج يستخدم في تعليم لغة البرمجة التعليمية والتي تنسم بالبساطة وبأنها لغة رسومية ( )

X

إمتحان الفصل الدراسي الثاني في الحاسب الآلي للصف الأول الاعدادي لعام ٢٠١٦ / ٢٠١٧ م (دور أول)

الاسم

التاريخ

رقم الجلوس

الفصل

/ ١

الرقم السري

السؤال الأول (١) - ضع علامة ( ✓ ) أمام الإجابة الصحيحة وعلامة ( X ) أمام الإجابة الخطأ :

- ١- منطقة البرمجة هي المنطقة التي يظهر عليها نتيجة المشروع ( )
- ٢- برنامج سكراتش يمكن التعامل معه من خلال الانترنت او بدون الاتصال بالانترنت ( )
- ٣- عند الضغط على اختيار flip left right تنعكس صورة الشخصية رأسيا ( )
- ٤- عند تنشيط خلفية المنصة يظهر التيوب Backdrop بدلا من costumes ( )
- ٥- ترتيب الاوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ في أي برنامج ( )

### السؤال الثاني : أكمل ما يلي

- ١- إنشاء ملف جديد من قلمة ..... اختر .....
- ٢- مجموعة ..... تحتوي على اوامر تستخدم في التحكم في حركة الكائن وفوراته
- ٣- للتراجع عن حذف الكائن من قلمة ..... اختر الامر .....
- ٤- يقصد به خروج عن الاتب والاخلاق في غرفة الحفلة .....
- ٥- يستخدم الامر pen down في .....

### السؤال الثالث :-

- ١- اكتب المصطلح العلمي .....
  - ١- وضع تعليق غير مهذب او غير لائق في صفحة على الانترنت
  - ٢- هي الصورة التي تغطي منطقة النص وتغطي شكل جمالي للمشروع
  - ٣- امر يستخدم في دوران الكائن بزاوية معينة
- ٢- من عوامل الامان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك للكمبيوتر .....
- ١- .....
- ٢- .....

### السؤال الرابع :- اختر الاجابة الصحيحة من بين الأقواس

- ١- منطقة يتم تركيب الاوامر بها بترتيب معين ( الاوامر - منطقة البرمجة - منصة التشغيل )
- ٢- هي الاشكال المختلفة لنفس الكائن ( مظاهر للكائنات - خلفية المنصة - شروط التيوب )
- ٣- هي خروج عن الاتب والاخلاق في غرف المحادثة ( التصيد الاحتيالي - الاندراء - التحدي الالكتروني )
- ٤- يستخدم الامر ..... في تكرار الامر عدد محدد من المرات ( repeat - forever - wait )
- ٥- تيوب ..... يستخدم في تسجيل وتشغيل الاصوات ( script- sounds - costumes )